Väärtuste avastajad
3 - 4 klass

Metoodiline vahend õpilaste
väärtusarutelude läbiviimiseks

Õpetajaraamat

Sisukord

Mängu taustast 5
Sissejuhatus 7

I osa. Õpilaste väärtusarutelude juhtimine 9
Väärtuste selitamise meetod mängu alusena 11
Dilemma kui arutelu meetod 13
Väärtusteemalise arutelu juhtimine 15
Tähelepanu keskmesse tõstetud väärtused 19

II osa. Õpilastele suunatud väärtusmäng „Väärtuste avastajad” 21
Ettevalmistus 23
Mängimine 25
Mängureeglid 26
Mängu lõpp 28
Lisavõimalused 30

III osa. Mänguolukorrad 31
1. Keelatud sõber 32
2. Katkiläinud vaas 34
3. Sõber laenab telefoni 36
4. Sunniviisiline lumesõda 38
5. Loata külla 40
6. Lumepall 42
7. Klassiõhtu 44
8. Laen sõbrale 46
9. Pinginaaber spikerdab 48
10. Puhvetis 50

Punktitabel 3-4 52

Mängu taustast

Mängus kirjeldatud situatsioonide aluseks on tõestisündinud juhtumid. 2011. aasta kevadel kuulutas TÜ eetikakeskus koostöös Eesti Õpilasesinduste Liiduga kooliõpilastele välja konkursi „Väärtuskonfliktid minu koolipäevas”. Kokku laekus konkursile 56 väga huvitavat tööd. Saabunud olukordi kasutati õpilastele suunatud väärtuste mängu väljatöötamisel, aga ka seminaridel ja koolitustel.

Õpilaste väärtuste mängu töötas välja TÜ eetikakeskuse töörühm koosseisus: Edvin Aedma, Helina Harro, Halliki Harro-Loit, Nelli Jung, Gea Kangilaski, Pille Kõiv, Laura Lilles-Heinsar, Mari-Liisa Parder, Märt Põder, Heily Soosaar, Helena Stamberg, Egle Säre, Tiina Teppo, Katrin Velbaum.

Õpilaste mäng on mõeldud täiendama TÜ eetikakeskuse väärtuste mängude sarja, milles on seni välja antud õpetajatele suunatud „Väärtuste mäng”. Mäng valmis koostöös Implement Inscape OÜ-ga.

Õpetajate väärtusmängu kohta on võimalik leida infot ja vaadata
videot siin: http://www.eetika.ee/arendus/koolitus/mang/.

Õpilaste mängu väljatöötamist toetas Haridus- ja Teadusministeerium riikliku programmi „Eesti ühiskonna väärtusarendus 2009–2013” raames.

Sissejuhatus

Te hoiate käes õpilastele suunatud metoodilise vahendi „Väärtuste avastajad” õpetajaraamatut, mis on mõeldud õpetajat abistama nii otseselt selle mängu juhtimisel kui ka teiste väärtusteemaliste arutelude läbiviimisel.

Elu eri olukordades on palju väärtusvalikuid, mida teeme tihti enesele märkamatult. Sageli jätame need valikud selgelt põhjendamata, mistõttu tavaelus tekivad olukorrad, kus meie motivatsioon ühel või teisel viisil käituda jääb teistele mõistetamatuks. Kuidas eri olukordades ning väärtuskonfliktide puhul käituda ning otsuseid teha, sõltub tihti oskusest väärtusi eristada ning hinnata. Konflikte, kus vastuollu satuvad eri väärtused, näiteks lojaalsus (sõbra ees) ja ausus (kohustus rääkida tõtt), tuleb lastel ja noortel sageli ette. Käesolev mäng ongi valminud selleks, et anda lastele „tööriistad”, millega nimetatud olukordi lahendada.

Lõbusas formaadis tõsise sisuga mäng toetab õpilaste eneserefleksiooni ja arutlusoskuse kujunemist ning kasvatab nende empaatiavõimet, samuti arendab mäng funktsionaalset lugemisoskust. Mängu peamise osa moodustavad väärtusdilemmat sisaldavate olukordade elulised kirjeldused, millele on lisatud võimalikud käitumisvariandid. Iga osaleja valib enda jaoks parima lahenduse ja põhjendab seda rühmakaaslaste ees – see annab võimaluse sama olukorda eri vaatepunktidest uurida.

Et mäng on suunatud arutlemisprotsessile, mille eesmärk on oma arvamuse kujundamine, sõnastamine ja argumenteerimine, puuduvad selles õiged ja valed vastused. Õpilased valivad eelistatud ja vähem eelistatud käitumisviiside vahel, kuid valikute sobivuse üle otsustab igaüks ise. Mäng toob argieluvalikud väärtuste tasandile, aidates lahti mõtestada iga valiku taga olevaid väärtusi. Selle kaudu soodustab mängimine iga õpilase isiklikku väärtusrefleksiooni ning aitab selgusele jõuda enesele olulistes väärtustes.

Mäng on koostatud selliselt, et seda saab mängida nii koolitunnis kui ka tunnivälisel ajal (vahetunnis, väljasõidul jne) nii tervikuna kui ka osade kaupa. Mängimine ei pea piirduma ühe klassiga, koos võivad mängida mitme klassi õpilased. Mängu saab siduda nii erinevate õppeainete kui ka klassijuhataja töökavaga.

Käesolev õpetajaraamat on jagatud kolmeks osaks. Esimene osa pakub õpetajale tuge, et mõtestada ja planeerida enda rolli väärtusarutelude juhina nii mängu raames kui ka laiemalt. Esmalt antakse lühiülevaade mängu aluspõhimõtetest ja nende põhjendustest väärtusselituse meetodi kontekstis. Järgnevad praktiliste näpunäidetega kirjatükid, mida dilemmade loomisel ja lahendamisel silmas pidada ning kuidas arutelu tõhusalt läbi viia.

Teises osas on kirjeldatud õpilaste mängu korralduslikku poolt: mängimiseks ette valmistumine, mängu reeglid ja elemendid, näpunäited probleemolukordade lahendamiseks ning lisavõimalused korduvaks mängimiseks.

Viimasesse ossa on koondatud mängu kõik olukorrad koos tagasisidega, et õpetajal oleks võimalikult mugav oma klassi vajadustest lähtuvalt olukordi valida ja mäng kokku panna.

Head mängimist ja arutlemist!
Tartu Ülikooli eetikakeskus

I osa.

Õpilaste väärtusarutelude juhtimine

Väärtuste selitamise meetod mängu alusena

Siinses materjalis tutvustatava mängu väärtuskasvatuslik siht on toetada õpilast, nii et ta saaks teadlikuks enese väärtushinnangutest ja -hoiakutest ning oskaks neid põhjendada. See siht on ühtlasi alus väärtuste selitamisele (ingl *value clarification*), mis on 1960. aastatel USAs alguse saanud väärtuskasvatuslik lähenemine. Õpilaste mäng põhineb selitamise meetodil eelkõige eesmärkide ja läbiviimise viisi poolest ning need aluspõhimõtted on avaldanud suurt mõju ka mängu otsese formaadi väljakujundamisele. Kuna selitamise juures peetakse väga oluliseks õpetaja õiget hoiakut, siis leiab järgnevast ülevaatlikust tutvustusest vastuse mitmele miks-küsimusele, mis mängu juhtimisel sageli tõstatuvad.

Sõna „selitama” rõhutab väärtuskasvatuse kontekstis selgida laskmist: nii nagu hea veini valmimiseks peab see saama rahus selgineda ja settida, võib ka laste väärtuskasvatuse juures pidada oluliseks võimalust enese väärtustes survevabalt selgusele jõuda.

Näiteks ajab õpilasi mõnikord segadusse edukuse küsimus: kas ma olen edukas, kui ma õpin väga headele hinnetele või olen ma edukas, siis kui mul on palju sõpru? Kas ma olen edutu ja tähtsusetu, kui mul pole ei ühte ega teist? Kumba ma pean olulisemaks – kas sõpru või häid hindeid? Miks on sõbrad minu jaoks olulised? Milline sõber on minu jaoks kõige olulisem – kas sõber, kellega mul on huvitav, või sõber, keda ma saan usaldada? Kas ma olen edukas, kui mul on mitu sõpra, keda ma saan usaldada? Kas edukas olemine tähendab tingimata, et ka teised peavad mind edukaks?

Sedalaadi küsimuste sõnastamisel võib õpilane abi vajada, kuid kaalumise ja põhjendamise kaudu hakkab ta järk-järgult üha sügavamalt reflekteerima oma elu- ja kultuurikogemust ning hoiakuid. Refleksiooni toetamiseks võib kasutada mitmesuguseid mänge, erinevaid aruteluformaate, intervjuusid ja päeviku pidamist, simulatsiooni, kunsti ja muusikat, empaatiaharjutusi, väärtuste järjestamise või sõnastamise ülesandeid ning muid eneseanalüüsi soodustavaid harjutusi.[1]

Selitamise meetod lähtub humanistlikust ideaalist, mis tähtsustab iseseisvust ja vabade valikute tegemist. Igal lapsel on vaja jõuda isiklikule äratundmisele tema jaoks olulisest, mõelda eri võimalustele ja nende tagajärgedele, teha sisemine valik, sõnastada see ja mõista oma valiku avaldumisvõimalusi igapäevases elus.

Nii nagu kõigil inimestel, põrkuvad ka laste elus erinevad väärtussüsteemid ja rollimudelid: kodus, koolis ja sõprade seas esineb heast ja halvast palju vastakaid arusaamu, millega igaühel on vaja iseseisvalt suhestuda. Sellest lähtuvalt seatakse selitamise mudelis kooli väärtuskasvatuse keskmesse väärtustamisprotsess ja selleks vajalikud oskused – mõtlemine, tundmine, valimine, suhtlemine ja tegutsemine.

Kui varem keskendus väärtuskasvatus õpilaste vormimisele eelkõige käskude ja keeldude abil, siis siin lastakse õpilastel endil vabas arutlevas õhkkonnas leida iseendast üles olemasolevad väärtuspõhimõtted, neid mõtestada ja teistega suhtluses arendada. Kuigi arutlemine ja põhjendamine on tähtsal kohal, ei keskendu selitamine väärtustamise ratsionaalsele

1 Viisteist erinevat praktilist selitustegevust on ära toodud eestikeelses raamatus „Väärtused, iseloom ja kool: väärtuskasvatuse lugemik” Maxine Cooperi et al artiklis „Praktilised strateegiad väärtuskasvatuses”.

küljele, vaid toob fookusesse emotsionaalse mõõtme: motivatsiooni, sisetunde, südametunnistuse, süü- ja empaatiatunde.

Selitamise meetod võtab arvesse, et väärtuste sisemine kaalumine ja tõeline omaksvõtt on mitmes mõttes intiimne ja isegi tundehell akt, mille juures on kasu vabast ja toetavast õhkkonnast, samas kui sekkumine või survestamine võib osutuda takistuseks. Selle lähenemise kohaselt ei too õpetaja esile oma isiklikke väärtusi ja nendel põhinevaid arvamusi, vaid toetab õpilaste arutelu küsimustega. Näiteks ei puutu asjasse õpetaja seisukoht õigluse kui väärtuse suhtes, kuid ta võib küsida, mille poolest laps õiglust oluliseks peab ja kas mingites olukordades on miski muu talle olulisem.

Õpilaste poolt väljatoodud väärtushinnangutele ei anta tagasisidet ega omapoolset hinnangut – eeldatakse, et oma väärtusarusaamu sõnastades ja teiste põhjendusi kaaludes on igaühel võimalik oma mõtetest-tunnetest olulisim välja selitada ja vajadusel korrektiive teha. Väärtuste selitamise meetodi kohaselt ei peeta õigeks laste väärtushinnangute valiku mõjutamist õpetaja poolt ka seetõttu, et selle lähenemise kohaselt pole olemas absoluutselt õigeid väärtusi.

Ideaal, et lapsed peaksid täiesti vabalt ja suunamiseta enda väärtuste üle otsustama, võib Eesti hariduse raamistikus tunduda võõrana – alusväärtusi puudutavad üldised kokkulepped on olemas. Samas jäävad need paratamatult üldsõnalisteks ega määra ära igapäevaelus ettetulevaid valikuid erinevate väärtuste vahel.

Tegeliku elu dilemmades lähevad olulisteks peetavad väärtused omavahel konflikti, kusjuures nende tähtsusjärjestus sõltub sageli konkreetsest kontekstist (näiteks ühe juhtumi puhul ausust hoolivusele eelistades võib teises olukorras hoolivus siiski olulisemaks tõusta). Siis pole palju tuge teadmisest, et teatud väärtused on väga olulised, sest selleks, et näha erinevaid võimalusi ja kaaluda kaasnevaid tagajärgi, tuleb olla teadlik oma väärtuspõhimõtetest.

Selitamise meetodit võib võtta kui meeldetuletust, et väärtuste tõeline omaksvõtt on sisemine otsus, mida soodustavad pigem vabad arutelud kui moraali lugemine. Kui laps jõuab isiklikule äratundmisele mingi väärtuse olulisusest, siis on tal tugev motivatsioon tegutseda sellega kooskõlas. Selitamise meetod juhib tähelepanu väärtustamise seesmisele ja emotsionaalsele küljele, suunates õpetajaid kriitiliselt uurima, kas koolielu pakub õppijale piisavalt võimalusi survevabalt isiklikke väärtusi kaaluda ja valikuid mõtestada.

Väärtuste selitamiseks kasutatakse meetodeid, mis suunavad alternatiivsete võimaluste seast valikuid tegema, väärtushinnanguid sõnastama ja oma hoiakute üle reflekteerima. Ühe olulise vahendina kasutatakse väärtusdilemmasid, sest need pakuvad hea aluse eluliste väärtusvalikute esiletoomiseks ja läbiarutamiseks. Ka siin juhendmaterjalis tutvustatav mäng põhineb dilemmadel ja lahendusvariantidel ning selle konkreetse formaadi hüvesid tutvustab järgmine peatükk.

Dilemma kui arutelu meetod

Halliki Harro-Loit, Tartu Ülikooli ajakirjanduse professor

Mängus kasutatavad olukorrad on valitud nii, et neis sisalduks dilemma: olukord, kus tuleb valida mitme võimaliku käitumisviisi vahel. Dilemma on eetika õpetamisel ammutuntud meetod, millega saab mõtte- ja aruteluprotsessi ergutada. Õpilastele suunatud väärtusmängus „Väärtuste avastajad” on dilemmadele lisatud etteantud valikud, millest ükski pole ideaalne. Selline dilemmade kasutamise viis võimaldab arutelu vastavalt vajadusele suunata ja laiendada ning pakub õpetajale tänuväärt võimaluse väärtusarutelude planeerimisel nii mängu raames (täiendavate olukorrakirjelduste loomine) kui ka ainetunnis või klassijuhatajatöös.

Lühidalt öeldes võimaldavad etteantud valikud dilemmadest inspireeritud arutelu suunata, tuues selgemini esile:

- selle olukorra erinevad väärtused ja väärtuste konfliktid (Millistest väärtustest ma oma käitumises lähtun? Millised väärtused on omavahel selles olukorras konfliktis?);
- selle olukorra käitumisprintsiipide/valikute mitmekesisuse (Millised on võimalikud käitumisprintsiibid, mida ma järgida saaksin? Milliseid erinevaid valikuid lahenduse leidmisel saaksin teha?);
- vooruse-eetika (Milline on toimija ja tema motivatsioon?), normieetika (Milline on üldkehtiv norm?) ja tagajärje-eetika (Millised on teo võimalikud tagajärjed? Millised tagajärjed on eelistatud?) erisused;
- lojaalsusega seotud valikud (Kellele olen oma otsusega lojaalne?).

Toodud võimalusi saab lahti seletada järgmise olukorra abil: pinginaaber palub, et ma teda tunnikontrolli ajal aitaksin. Sellisel juhul tekib kohe hulgaliselt küsimusi: näiteks saab hakata arutlema selle üle, millises olukorras pinginaaber hetkel on (kas tal on n-ö kaheseis, kas ta unustas vaid selleks korraks õppimata jms) või selle üle, milline karistus ootaks aitajat juhul, kui õpetaja on aususprintsiibi järgimisel nulltolerantne.

Arutelu suunamisel tuleb mõelda, mis teemadel tahame valitud olukorra abil rääkida. Näiteks võib väärtuste seisukohalt kerkida küsimus, kas ausus, mida me koolis sageli olulise väärtusena deklareerime, ka igapäevases elus kergesti järgitav on. Kui ei ole, siis milliste tingimuste tõttu?

Samuti tasub mõelda, kas me tahame õpilasi suunata arutlema teo enese ja teoga kaasnevate tagajärgede üle, oma käitumise motiivide üle või suunata neid kaalutlema erinevate väärtuste vahel.

Toodud näidet kasutades saaks selleks konstrueerida erinevaid lahendusi:

- A. Aitan pinginaabril tunnikontrolli teha, sest kaotan muidu sõbra.
- B. Aitan pinginaabrit, sest tean, et ta saab kodus halva hinde pärast karistada.
- C. Aitan pinginaabrit, sest nii saan ma end kasulikuna tunda.
- D. Ei aita pinginaabrit, sest ei taha õpetajale ebaausa teoga vahele jääda.
- E. Ei aita pinginaabrit, sest ma pean igas olukorras ausaks jäämist kõige olulisemaks.
- F. Ei aita pinginaabrit, sest me konkureerime hinnete pärast.
- G. Ütlen pinginaabrile, et ma ei oska teda aidata.

Sellised etteantud valikuvõimalused võimaldavad õpilastel sõnastada motiive, mille võimaliku mitmekesisuse peale nad ei pruugi varem mõelda, ja arendada edasi arutelusid selle üle, miks konkreetne inimene ühe või teise käitumisprintsiibi valib. Mis teda motiveerib? Kas ka näiteks omakasu võib olla moraalne ja millistel tingimustel?

Antud näite puhul on võimalik suunata õpilasi mõtlema veel selle üle, et moraalseid otsuseid tehes valime lisaks väärtustele ka esmaseid lojaalsusi. Näiteks võib õpilane olla eeskätt lojaalne oma pinginaabrile (variandis B), õpetajale (D) või hoopis iseenda põhimõtetele (E).

Etteantud vastused aitavad mängus laiendada olukorra arutamisel käsitlusele tulevate valikute ulatust või hulka. Kõik mängus pakutavad lahendused ei kajasta moraalifilosoofia erinevaid lähenemisi. Mõned on suunatud sotsiaalsete oskuste väärtustamisele.

Mängu situatsioonid ongi koostatud nii, et need riivamisi peegeldaksid olukordi, mida õpilased oma igapäevaelus ära tunnevad. Selliste situatsioonide puhul on püütud selgemalt esile tuua just selles olukorras sisalduvaid erinevaid väärtusi: teen nii ja toetan rohkem üht väärtust; teen teistmoodi ja toetan enam teist väärtust. Eelpool toodud situatsiooninäites tulevad esile järgmised väärtused: aidates pinginaabrit, toetan enam näiteks hoolivust või oma vajadust sõprussuhete järele; teda mitte aidates lähtun aususest kui väärtusest või ausa konkurentsi printsiibist. Valides pinginaabri aitamise, kuna ta võib karistada saada, võin ka olla põhimõtteline hinnete pärast karistamise vastane – sel juhul toetan pigem üht kindlat printsiipi ja minu käitumine ei ole seotud konkreetse inimesega.

Etteantud valikute puhul saab õpilased suunata mõtlema ka näiteks selle üle, mil määral on nad valmis oma moraalse otsustuse edasi delegeerima (näiteks küsides nõu vanemate käest).

Dilemmade konstrueerimisel etteantud vastustega on oluline silmas pidada, et moraalne otsustus püsiks enam-vähem ühe tegevusetapi juures. Antud näite puhul on vastus G („Ütlen pinginaabrile...”) liikumine juba järgmises etapis toimuva otsustuse juurde: „ütlen” toimub pärast seda, kui aitamise kohta on otsustus tehtud.

Sarnaseid dilemmasid saab kasutada mitmel viisil ka väljaspool mängu. Üks võimalus on lasta õpilastel endil dilemmasid koostada, luues neile seejärel üheskoos võimalikke lahendusvariante. See laseb avardada võimalike valikute märkamise välja ja suunata lapsi probleemile mitmekülgsemalt lähenema. Teine moodus on kasutada dilemmasid igapäevastest olukordadest kerkivate küsimuste lahendamiseks näiteks ainetundides (ainetunni spetsiifikast tulenevad väärtusküsimused) või klassijuhatajatundides. Sel juhul loob õpetaja kerkinud olukorra najal dilemma ja selle lahendusvariandid, mille plusse ja miinuseid saavad õpilased kaaluda. Lahendades tegelikke probleeme või küsimusi ühisarutelude kaudu, on oluline jälgida, et kasutatav olukorrakirjeldus ei viitaks üheselt konkreetsele õpilasele klassist (dilemmas saab probleemi üldistada, vaadata teise nurga alt vms). Praktilisi näpunäiteid väärtusarutelude läbiviimiseks leiab ka järgmisest peatükist.

Väärtusteemalise arutelu juhtimine

Egle Säre, Tartu Ülikool, kasvatusteaduste magister

Väärtusteemalised arutelud võivad olla plaanipärased, kuid võivad kerkida ka loomulikul moel igapäevastes elusituatsioonides, näiteks kui tõstatuvad järgmised küsimused: Kellel on õigus? Kuidas on õige käituda? Miks peab sõna kuulama? Miks peab tõtt rääkima? Mida tohib ja mida mitte? Miks peab viisakas olema? Sellistes aruteludes pole õigeid ega valesid vastuseid, on vaid erinevad arvamused – need võivad aga viia vaidluste ja konfliktideni.

Probleemolukordade, erimeelsuste ja konfliktide mõistmiseks, leevendamiseks ja lahendamiseks võib kasutada moderaatori poolt suunatud ühisarutelu. Sisukat, võrdväärset ja tulemuslikku arutelu aitavad tagada arutelu ühiselt määratletud eesmärgid ja reeglid. Õpilaste omavahelise arutelu käigus võib tekkida vajadus aidata õpilastel teemas püsida, reegleid järgida, julgustada neid oma arvamust välja ütlema ja teemat sügavuti käsitlema. Arutelu juhi oskuslik sekkumine aitab arutelu muuta nauditavaks.

Eesmärgid

Väärtusteemalise arutelu eesmärk on suunata õpilasi iseseisvalt mõtisklema oma arusaamade üle ja võimaldada neil endil oma küsimustele vastused leida. Väärtusteemalises arutelus kõrvutavad õpilased üksteise seisukohti, leiavad neis seoseid, seavad neid kahtluse alla, otsivad põhjusi ja uurivad tagajärgi ning langetavad kaalutletud otsuseid.

Reeglid

Arutelu juht aitab ühiseks aruteluks luua reeglid, mis valitakse ja lepitakse õpilastega ühiselt kokku. Näiteks on kolm olulisemat reeglit järgmised:

- Me räägime ükshaaval
- Me kuulame üksteist
- Me ei naeruväärista üksteise seisukohti (arvamusi)

Arutelu juhi hoiak ja tegevused

Arutelu juhi (AJ) hoiak on neutraalne, hinnanguvaba ja aktsepteeriv ning tema peamiseks tegevuseks on küsimuste esitamine arutelu protsessi juhtimisel. AJ sekkub arutelu protsessi, et vajadusel seda suunata, mitte soovist väljendada enda arvamust, anda hinnangut „õige” või „vale” või kommenteerida mõne õpilase seisukohta.

AJ ei avalda küll omapoolseid seisukohti, kuid võib tuua näiteid ja suunata nende põhjal õpilasi edasi mõtlema. Enda arvamuse tagaplaanile jätmine julgustab õpilasi oma arvamust välja ütlema.

AJ aitab õpilastel teemas püsida, julgustab õpilasi oma arvamust välja ütlema, suunab neid küsimustega ja jälgib, kes on järgmine sõnavõtja. AJ peab silmas erinevusi ja sarnasusi paljude seisukohtade vahel ning toob need sobival hetkel esile, tehes kokkuvõtteid. Vahekokkuvõttes toob AJ esile erinevad ja/või sarnased mõttekäigud ning küsib neist lähtuvalt edasi.

AJ suunab õpilasi küsimustega mõisteid selgitama, kui selgub, et arutelus kasutatakse küll samu mõisteid, kuid mõistete taga nähakse erinevaid asjaolusid. Näiteks võib lasta selgitada mõistet „sõprus” järgmiselt: Mis teeb ühest sõbrast sõbra? Kes on sinu jaoks sõber?

Väärtusteemalises arutelus ei anna AJ hinnanguid. Näiteks ei ütle ta kunagi: „Siin oli üks väga hea mõte!”, vaid ütleb: „Siin oli veel üks mõte! Mis te sellest arvate?” Samuti ei tohiks arutelu juhi hinnang peegelduda tema hääletoonis, miimikas ega kehakeeles.

AJ juhib arutelu peamiselt vaid küsimusi esitades ja õpilastevahelisest arutelust vahekokkuvõtteid tehes. Rääkima sundimist tuleks vältida, kuid võib vajadusel pakkuda võimalust sõnavõtuks.

Küsimuste esitamine teemaarenduse seisukohast

Arutelu saab olla sisukam ja tulemuslikum, kui teemat käsitletakse sügavuti ja märgatakse võimalikke erinevaid alateemasid. Siin on oluline, et AJ esitaks küsimusi, mis aitavad arutelu teemat selgetes piirides hoida. Samuti peaks AJ õpilasi küsimustega suunama mõtlema teema üksikute nüansside üle, et otsida algseid põhjusi üha sügavamalt ja sügavamalt. Võimalikud küsimuste liigid suunavad:

- selgitama (Kuidas sa sellisele mõttele tulid?);
- argumenteerima (Milline argument toetaks/lükkaks ümber selle seisukoha?);
- oma seisukohta põhjendama (Miks sa nii arvad? Mis sinu seisukohta kinnitab/toetab?);
- võrdlema (sarnasused, erinevused) (Mille poolest erinevad ausus ja õiglus?);
- seoseid märkama (Kuidas on seotud ausus ja õiglus?);
- mõtisklema (Kuidas oleks siis, kui …?);
- kahtlema (Kas see on alati nii?);
- tagajärgi märkama (Mis võib sellise käitumise tagajärg olla?);
- järeldusi tegema (Mida me sellest järeldada saame, kui keegi selliselt käitub?);
- mõistet selgitama (Millisest valetamisest meil jutt käib?).

Küsimuste esitamine arutelu protsessi juhtimisel

Siin on tähtis silmas pidada, et olulised kommentaarid saaksid arutelusse kaasatud ja et kõik, kes soovivad, saaksid võimaluse oma arvamus välja öelda. Oluline on julgustada ka ainukordsete, teistest eristuvate arvamuste väljaütlemist. AJ peab jälgima, et ühele küsimusele saaksid vastata mitu õpilast, kes seda antud hetkel soovivad. Vajadusel tuleks tõstatada üldist laadi küsimusi või seada seisukohti kahtluse alla – läheneda seisukohtadele kahtlevalt ja kriitiliselt. Konkreetsele isikule suunatud kriitilised küsimused formuleerib AJ ümber ja suunab tervele rühmale arutlemiseks.

- Kuidas teised arvavad?
- Kes (veel) teisiti arvab?
- Kuidas selle küsimuse üle arutamine meid edasi aitab?
- Kas seda probleemi üldse saab lahendada? Miks (mitte)?
- Kas siin saab olla mitu võimalikku lahendust?
- Kas see kehtib igas olukorras?
- Kas sama lahendus aitab ka mõnes teises sarnases situatsioonis?
- Kuidas teised samas olukorras toimiksid?

Aeg

Igaks aruteluks tuleks varuda piisavalt aega. Oluline on teadvustada, et juba sissejuhatus ja häälestus võivad nõuda oma osa aruteluks planeeritud ajast (olenevalt õpilaste ettevalmistusest ja hetkeemotsioonidest). Pole mõtet alustada arutelu, kui on ette teada, et selleks aega ei jagu. Pärast küsimuse esitamist tuleks õpilastele anda piisavalt aega mõtlemiseks, et otsida seoseid ja formuleerida oma seisukoht. Pärast esimest küsimust on arukas oodata ära õpilase vastus ja võib-olla veel ka teise ja kolmanda õpilase vastus, enne kui AJ esitab järgmise küsimuse.

Vahendid

Suurema rühmaga arutlemisel võib suureks abiks olla jutupalli kasutamine. Pall aitab järgida ükshaaval rääkimise reeglit ning suunab osalejaid kuulama rääkijat, kelle käes pall parajasti on.

Tahvel ja pabertahvel on abiks ideekaardi koostamisel või skeemide ja jooniste tegemisel, need omakorda aitavad teemaarendusel ja seoste märkamisel ning tähelepanu koondamisel konkreetsele aruteluküsimusele.

Kirjeldatud põhimõtted täpsustavad väärtuste selitamise meetodi kasutamisvõimalusi ning on rakendatavad nii konkreetsete metoodikate raames (nt õpilastele suunatud väärtuste mängu „Väärtuste avastajad” lõpuarutelu, lastega filosofeerimise meetod[2]) kui ka juhuslikumates väärtusaruteludes. Arutelu juhi sõbralik, neutraalne ja hinnanguvaba olek soodustab laste uudishimu ja teadmisjanu kerkimist ning tugevdab seesmist motivatsiooni küsida, otsida, areneda ja uurida. Sellise lähenemise korral ei ole õpetaja pelgalt info vahendaja ega ka käskija-keelaja, vaid saab olla õpilaste tugiisik ja vestluspartner, kes suunab ja julgustab, soovib õpilasi mõista ja aktsepteerib nende eriarvamusi.

2 Lastega filosofeerimine on arutelumeetod, mis põhineb laste enda küsimustel ja mõttevahetusel. Täpsema ülevaate leiab Olga Schihalejevi raamatust „Õppemeetodid väärtuskasvatuse teenistuses – miks ja kuidas?”, mille TÜ eetikakeskus 2012. aastal välja andis.

Tähelepanu keskmesse tõstetud väärtused

Õpilastele suunatud väärtuste mängu „Väärtuste avastajad” eesmärk on õpilastevaheline dialoog, mille käigus selgineb nii igaühe isiklik kui ka ühine arusaam väärtuste avaldumisest igapäevaelu valikutes. Käesolevas mängus fookusesse seatud väärtused pärinevad riiklikust õppekavast ning universaalsete väärtuste nimekirjast3.

Tabelist leiate selgitavaid märksõnu selle kohta, mida on käesolevas mängus nende väärtuste all mõeldud:

Väärtused	**Käitumisprintsiibid**
Tõde	Tõest juhindumine Otsekohene käitumine Tegude motiivide ja ajendite läbipaistvus Siiras käitumine Avatud käitumine Ebaausa tegevuse takistamine
Inimväärikus	Viisakas käitumine Lugupidav käitumine Otsesuhtlus asjaosalistega
Hoolivus	Hooliv ja tähelepanelik suhtumine Mõistmispüüd Oskus ja soov kuulata
Turvalisus	Füüsilise tervise hoidmine Vaimse tervise hoidmine Vägivallast hoidumine Nõrgema kaitsmine
Õiglus	Õiglane kohtlemine Reeglitest kinnipidamine
Eneseväärikus	Oma põhimõtetest teadlik olemine ja nende eest seismine nii kõnes kui ka tegudes Adekvaatne enesehinnang
Privaatsus	Delikaatne suhtumine inimese eraellu
Sallivus	Erinevuste tunnustamine Mitmekesisusega arvestamine Teiste autonoomia tunnustamine

3 Christians, C. G. (1997). The Ethics of Being in a Communication Context. Christians C. G., Traber, M. (Toim.) *Communication Ethics and Universal Values.* London: SAGE Publications, Inc, 3–23.

Koostöö	Kaasamine Ühtehoidmine
Vastutus	Initsiatiivi võtmine Kohusetundlik käitumine (Väärtus)konflikti märkamine ja kohene reageerimine Julgus seista oma põhimõtete eest
Usaldus	Teiste usaldamine Usaldust tekitav käitumine Antud lubaduste pidamine Lubaduste täitmise nõudmine Lubaduste andmine, mille täitmist saab garanteerida

Tabelis kajastuvad kategooriad ja käitumisprintsiibid on loodud kitsalt selle mängu tarbeks ega ole kaugeltki üldkehtivad.

II osa.

Õpilastele suunatud väärtusmäng „Väärtuste avastajad”

Ettevalmistus

Enne õpilastega mängimist
Karbist leiate õpilaste väärtusmängu „Väärtuste avastajad” mängimiseks vajalikud vahendid kuuele rühmale (iga rühma jaoks on komplekteeritud eraldi karp). Mängu mängitakse rühmades, igas rühmas on 4 (erandina 5) osalejat.

Ühe rühma jaoks mõeldud komplektis on:

- Täring
- Numbrikaardid (4 komplekti, 4 kaarti komplektis)
- „Arva ja võida” kaardid (26 tk)
- Liivakell
- Mängureeglid

Lisaks on karbis CD, millel on olukorrad (koos lahendusvariantide ja tagasisidega) ja tulemustabel. Oleme nii olukorrad kui ka tulemustabeli esitanud digitaalselt, et anda õpetajale võimalus mäng vastavalt oma klassi õpilastele kokku panna ja välja printida.

Peale loetletud mänguvahendite läheb mängijatel vaja paberit ja kirjutusvahendit, et oma valikud ja nende põhjendused kirja panna.

Lugege olukorrad hoolikalt läbi ja kaaluge, millised sobivad Teie õpilastele või millised haakuvad parasjagu käsil olevate teemadega, ning valige välja situatsioonid, mida soovite oma õpilastele mängimiseks pakkuda.

Olukorrad ja lahendusvariandid on koostatud järgmisi tingimusi arvestades:

- olukorrad on reaalsed (laste endi käest kogutud);
- reaalsetest olukordadest on detailid välja jäetud, et osalejatel ei oleks lahendusvariantide vahel valiku tegemine liiga keeruline ning arutelu ei keskenduks kõrvalisele;
- olukordades on sees väärtuskonflikt, mille lahendamisel tuleb valida mitme väärtuse vahel. Ükski olukord ei taandu juriidilisele konfliktile, kuna sellisel juhul näeb kehtiv seadus ette õige käitumise ning lahenduste valikul ei ole enam millegi üle arutleda;
- olukorra kõik neli lahendusvarianti on tehtud reaalselt valitavaks, nii et ükski ei ole selgelt parim või halvim. Igale lahendusele on jäetud mingi puudujääk, mis teeb lahenduse valimise keerulisemaks ja muudab arutelu sisukamaks.

Soovitame üle vaadata tegelaste nimed. Kui need peaksid kokku langema mõne õpilasega, kes mängima hakkab, siis võib nimed asendada.

Trükkige olukorrad välja nii, et iga õpilane saab enda kätte oma lehe. Pidage silmas, et väljatrükitud lehti võib kasutada korduvalt ja ka teised Teie kooli õpetajad saavad neid kasutada.

Trükkige lahendusvariantide tagasisidelehed välja nii, et iga rühm saab igale olukorrale ühe tagasisidelehe.

Trükkige tulemustabel välja nii, et iga rühm saab ühe tabeli.

Aja kavandamine

Mäng kestab tavaliselt 45 minutit.
Aega võib jaotada näiteks nii:

10 minutit mängu sissejuhatuseks ja reeglitega tutvumiseks
25 minutit mängu mängimiseks
10 minutit kokkuvõtvaks aruteluks

Kui on võimalik kasutada järjest kahte tundi, siis:

- esimest tundi saab kasutada üldiseks aruteluks väärtuste ja nende tähenduse üle ning teha õpilastega läbi mängu tutvustus ja reeglitega tutvumine;
- teist tundi saab kasutada mängimiseks (u 30 minutit) ja mängu üle arutlemiseks (u 15 minutit). Arutada saab näiteks selle üle, miks inimesed eri viisidel käituvad.

Mängu kestus ja arutelule kuluv aeg lepitakse kokku tunni alguses enne mängimise alustamist.

Kõige enam on mängust kasu siis, kui seda mängida mitu korda – see võimaldab õpilastel oma argumenteerimisoskust arendada.

Mängimine

Mida rääkida õpilastele enne mängu alustamist

Mängu eesmärk on arutelu toimumine. See on vajalik selleks, et sõnastada ja põhjendada oma arusaamu ning kuulata ja püüda mõista teiste omi.

Näiteks on kindlasti motiveeriv, kui mängu tutvustuses ja sissejuhatuses kirjeldatakse mängijatele täpselt ja konkreetselt, kuidas väärtuste parem mõistmine (millele see mäng kaasa aitab) neile elus praktiliselt kasulik on. Oma väärtuste parem mõistmine võimaldab erinevates olukordades tehtud valikuid selgemalt tajuda ning võtta vastu otsuseid, millele võib ka hiljem kindlaks jääda. Teadvustades enese ja teiste valikute tagamaid ning aluseks olevaid väärtusi, on lihtsam teiste käitumisest aru saada. Oskus vaadata keerukat olukorda mitmest vaatepunktist võimaldab teistega paremini läbi saada, nt kergemini erimeelsusi lahendada.

Nii mängijateks kui ka arutlejateks on õpilased, õpetaja aitab mängu korralduslikult läbi viia.

- Mängu arutelus välja öeldud seisukohad jäävad mänguringi, sest tegemist on selles hetkes tekkinud mõtetega, mida ei saa mängu kontekstist välja tõsta. Oma hetkearvamuse esiletoomisel peab igaüks saama end vabalt tunda.
- Teiste arvamusi ei kritiseerita, nendega saab vaid nõustuda või mitte nõustuda. Eriarvamused ja nende põhjendamine teevad mängu põnevamaks ning pakuvad valikutele kõrvalpilku.
- Teisi inimesi ei kritiseerita: küsimuse all on seisukohad ja põhjendused, nende väljendaja isik ei puutu asjasse.
- Räägitakse kordamööda, teise õpilase rääkimiskorra ajal ei tohi vahele segada.

Reeglite tutvustamine ja mängu alustamine

Õpetaja otsustab, kuidas moodustatakse laudkonnad – kas õpilased valivad ise endale rühmad või jagab õpetaja õpilased rühmadesse. Üldiselt on soovitatavad poiste-tüdrukute segarühmad, sest nii saavad õpilased mitmekülgsemat tagasisidet. Kui on teada, et mõnda teemat oleks lihtsam arutleda poistel ja tüdrukutel eraldi, siis tasub nad kohe eraldi rühmadesse jagada.

Reegleid tutvustades võib peamised punktid lühidalt tahvlile kirjutada või paberil õpilastele kätte jagada.

Mängureeglid

Igal rühmal on täring, tagasisidelehed, liivakell, tulemustabel ning mängureeglid. „Arva ja võida” kaardid on laua keskel kuhjas, tagumine külg üleval.

Igal mängijal on olukorrad, paber ja numbrikaardid.

Enne mängu alustamist valib rühm lauavanema, kes hakkab tulemuste üle järge pidama.

Mängu käik

1. Üks mängija veeretab täringut.
2. Rühm täidab täringu väljal näidatud ülesande.
3. Kui ülesanne on tehtud, siis paneb lauavanem saadud tulemuse kirja ning kasutusel olnud kaardid kogutakse kokku.
4. Täringut veeretab ringis järgmine mängija.

Mängu elemendid

Täring
Täringul on kolme tüüpi väljad: olukord, arva ja võida, jokker.

OLUKORD

Loen olukorda
Kõik rühmaliikmed loevad olukorra ja selle lahendusvariandid läbi.

Valin selle variandi, sest et…
Iga mängija mõtleb omaette, missuguse variandi ta valib ning kirjutab lühidalt paberile, miks ta tegi just sellise valiku. Mängija valib teistele näitamata oma numbrikaartide seast kaardi, mille number vastab soovitud lahendusvariandile ning paneb selle lauale nii, et teised numbrit ei näe. **Tähelepanu!** Valida tuleb see variant, mida vastaja teeks esimesena ja mida ta ka tegelikult teeks (mitte see, mida ta teab üldiselt õigeks käitumisviisiks peetavat).

Põhjendan teistele
Kõik rühmaliikmed keeravad nüüd oma valitud numbrikaardi laual ümber, nii et see on kõikidele nähtav, ning selgitavad kordamööda teistele, millise valiku nad tegid ja miks. **Tähelepanu!** Igaüks peab kõigepealt põhjendama seda varianti, mille ta paberile kirjutas. Teisi kuulates võib tekkida soov oma valikut muuta, aga seda võib teha alles pärast seda, kui kõik on rääkinud.

Jõuame kokkuleppele
Kui kõik põhjendused on kuulatud, proovib rühm jõuda üksmeelele, milline variant lõpuks ühiselt valitakse. Selleks tuleb oma valikut põhjendada ja rühmakaaslasi veenda. Samavõrra tuleb tähelepanu pöörata kuulamisele, sest ka rühmakaaslaste ülesanne on põhjendada ja oma kaaslasi veenda. Kui rühm on kokkuleppele jõudnud, märgitakse otsus

tulemustabelisse. Kui ühisele otsusele ei jõutud, märgitakse tulemustabelisse, mitu inimest nõustus ja mitu ei nõustunud enim pooldajaid leidnud valikuga.

Loeme tagasisidet
Kõik rühmaliikmed loevad tagasisidet rühma valitud variandile ja soovi korral teistele lahendusvariantidele. Soovi korral võib tagasiside üle ka arutleda.

ARVA JA VÕIDA

Täringut veeretanud mängija võtab laualt „Arva ja võida" kaardi ning loeb vaikselt, mis väärtus on kaardile kirjutatud. Kaarti ei tohi teistele rühmaliikmetele näidata. Samamoodi nagu „Aliase" mängus, seletab täringuveeretaja ülejäänud rühmale, mis väärtus kaardile on kirjutatud. Seletamisel ei tohi kasutada kirjapandud sõna ega selle tüve. Seletada võib nii sõnadega kui ka kehakeele abil. Seletamiseks ja äraarvamiseks on aega üks minut, seda mõõdab liivakell. Juhul kui seletaja tunneb, et ta seda sõna seletada ei suuda, võib ta võtta uue kaardi, kuid seletada peab jõudma ikka liivakella tühjaks voolamise jooksul. Kui sõna saab arvatud enne minuti möödumist, võib seletaja jätkata järgmise kaardiga.

Rühm märgib tulemustabelisse, mitu väärtust ühe minuti jooksul ära arvati. Kui ei arvatud ühtegi, läheb tabelisse kirja 0.

JOKKER

Kui täring näitab jokkerit, siis saab täringut veeretanud mängija otsustada, kas rühm lahendab olukorra, kasutab „Arva ja võida" kaarti või lahendab piiranguga olukorra.

Mängu lõpp

Mäng lõppeb, kui enne mängima hakkamist kokkulepitud aeg saab täis.

Mängu lõpus on võimalik laudkondade tulemustabeleid võrrelda. See annab võimaluse käsitleda õpilastega küsimust, kuidas kokkulepetele jõuti või ei jõutud.

Milline on õpetaja roll mängu ajal

Õpetaja

- jälgib rühmade tööd ja reeglitest kinnipidamist;
- sekkub, kui on vaja reegleid selgitada, kui mängijate vahel tekib konflikt või kui mõni õpilane segab teiste mängu;
- innustab arutlema, kui mõnes rühmas jutt ei suju;
- jälgib, et ta ei mõjutaks õpilaste valikuid ja arvamusavaldusi, sest mängus pole õigeid ega valesid valikuid.

Kuidas mängu kokku võtta

Mängu lõpetamisel kehtib järgmine põhimõte: mis siin keema aeti, tuleb siin ka maha jahutada. See tähendab, et õpilastel peab olema võimalus väljendada mänguga kogunenud emotsioone või tekkinud mõtteid ja küsimusi, seda kas või lühidalt või kirjalikult. Mängu kokkuvõtmisel saab kasutada väärtusteemalise arutelu juhtimise juhendit, mille praktilised näpunäited asuvad leheküljel X.

Mida teha, kui…

… õpilased küsivad õpetajalt: „Aga mida sina arvad?”

Mängu eesmärk on õpilaste omavaheline arutelu. Seega on õpetaja ülesanne seda arutelu abistada ja suunata, omapoolseid vastuseid sealjuures andmata. Kui õpilased endiselt soovivad õpetajapoolset vastust, tasub selgitada, et need pole vastused, mida on võimalik raamatust leida. Vastused tulevad läbi ühise mõtiskluse ja arutelu ning ka siis ei pruugi päris hea lahendus kohe selguda. Seepärast ei saagi õpetaja neile „möödaminnes” vastata – kui saaks, poleks seda mängu üldse vajagi! Oluline on veel selgitada, et muus kontekstis ei pruugi otsus või lahendus sama olla.

… õpilased küsivad: „Milline on tegelikult õige vastus?”

Sellisel juhul on võimalik õpilastega arutleda selle küsimuse üle, kas kirjeldatud olukordade puhul on õiged ja valed vastused olemas või mitte. Ka sellise küsimuse puhul kehtib seletus, et need pole vastused, mida on võimalik raamatust leida, vaid need vastused on kokkuleppelised ja küpsevad ühise mõtiskluse ja arutelu käigus ning nõuavad seega aega.

… õpilased jätavad arutelu vahele, järgides enamuse või liidri otsust.

Sellisel juhul tuleks õpilasi suunata oma arvamust kirja panema ning seda ka ette lugema.

… rühm õpilasi tegutseb oluliselt kiiremini kui teised.

Sellisel juhul tuleb jälgida, kas rühma arutelu toimub lihtsalt kiiresti või jääb õpilastel mõni samm juhendist järgimata. Viimasel juhul tuleks neid julgustada kõiki punkte täitma (valima, kirjutama, põhjendama, arutama), esimesel juhul tasub lasta neil omas tempos tegutseda ning olukordi läbida. Kui rühm lahendab kõik mängukorraks planeeritud olukorrad ära, saab neile anda lisaülesande, et nad mõtleks välja ja paneks kirja ühe olukorra oma elust, kus neil väärtusdilemma tekkinud on.

… õpilaste rühm on pidevalt ühel arvamusel.

Sellisel juhul tasub rühma julgustada valikule põhjendusi andma, sest kuigi valitud lahendus on sama, võib põhjendus erineda. Kui rühmal on kogu mängu jooksul samad valikud, tasub ka neil lasta välja mõelda ja kirja panna oma olukordi, kus neil väärtusdilemma tekkinud on, ning nende üle arutada.

Lisavõimalused

Mängu on võimalik vastavalt mängivatele õpilastele kohandada. Toome siin välja mõned võimalused, kuidas mängu veel kasutada saab, kui mängu põhireeglid ei paku klassile enam nii suurt väljakutset.

Aeg
Õpetaja arvestab, kui palju õpilased järjest mängida tahavad ja suudavad. Kasutada saab koolitundi, paaristundi, klassi väljasõite või muud koolivälist aega. Seda mängu võib olla hea mängida ka pikapäevarühmas.

Teen ja ei tee
Olukorra lahendusvariantidest tuleb valida kaks: 1) mida ma selles olukorras teeksin; 2) mida ma selles olukorras kindlasti ei teeks. Põhjenda!

Klassiarutelu
Kõik rühmad lahendavad sama olukorra (või kaks). Kui kõik rühmad on oma valiku teinud ja omavahel kokkuleppele jõudnud, arutatakse tehtud valikuid kõigi rühmadega ühiselt.

Peegeldamine *(sobib juhul, kui õpilastel on raskusi üksteise ärakuulamisega)*
Kui esimene rühmaliige on oma valikut põhjendanud, siis peab iga rühmaliige enne oma valiku põhjendamist ütlema, mida eelmine kõneleja rääkis.

Miks ta nii arvas *(sobib juhul, kui soovite keskenduda empaatiale)*
Kui kõik rühmaliikmed on välja öelnud, missuguse lahendusvariandi nad valivad, siis proovib iga rühmaliige kordamööda leida põhjendusi, miks temast vasakul istuja just selle lahendusvariandi valis. „Ma arvan, et ta valis variandi nr … sellepärast, et …” **Tähelepanu!** Õpetajal on soovitatav õpilastele enne meelde tuletada, et selle lisareegli mõte on proovida tõeliselt teise inimese seisukohast mõtelda, mitte talle silte külge kleepida. Lubamatud on arvamusavaldused nagu „sest tal ei ole peas kõik korras”.

Kindel roll jokkerile
Õpetaja määrab kindlaks ja annab enne mängu alustamist kõikidele rühmadele teada, missugust ülesannet tuleb täita siis, kui täring näitab jokkerit.

Lapsevanemad mängu
Mängu on võimalik kasutada ka laste ja lastevanemate väärtuskommunikatsiooni arendamiseks. Väga hästi sobivad selleks näiteks vanemate ja hindamisega seotud mänguolukorrad. Mängu suunatus õpilastele tähendab eeskätt seda, et olukorrad on kujundatud õpilaste silmade läbi. See loob võimaluse, et nii õpetajad kui ka vanemad koos õpilastega kaaluvad laste väärtusvalikuid. Õpilaste ja vanemate ühiskoosolek või väljasõit võib olla hea aeg ja koht käesoleva mängu mängimiseks.

III osa.

Mänguolukorrad

Keelatud sõber

Minu vanematele ei meeldi mu sõber Jürgen. Nad ütlevad, et temaga koos me lärmame ja ta meelitab mind hulljulgeid asju tegema. Minul on Jürgeniga koos lõbus ja palju huvitavat teha. Ühel päeval tahan minna õue Jürgeniga aega veetma, aga kui vanemad seda kuulevad, siis hakkavad nad jälle seda juttu rääkima ja ütlevad, et ma ei läheks välja. Mida ma teen?

1. Olen vait ja lähen oma tuppa. Küll ma teinekord leian võimaluse Jürgeniga välja minna.

2. Ütlen: „Olgu, ma lähen siis hoopis ühe teise sõbra juurde”. Tegelikult olen ikka Jürgeniga.

3. Luban vanematele, et koristan oma toa ära, kui nad lubavad mind Jürgeniga välja.

4. Vaidlen vanematele vastu, öeldes, et minu meelest pole Jürgenil häda midagi ja nad ei tunnegi teda üldse.

Keelatud sõber

1. Olen vait ja lähen oma tuppa. Küll ma teinekord leian võimaluse Jürgeniga välja minna.

Tundub, et oled trotsi täis, aga otsustad enda eest seismata jätta. Näib, et edaspidi plaanid vanemate soovist mitte hoolida.

2. Ütlen: „Olgu, ma lähen siis hoopis ühe teise sõbra juurde”. Tegelikult olen ikka Jürgeniga.

Eelistad sõprust aususele. Kui otsustad vanematele valetada, siis kas teed seda selleks, et nendega hästi läbi saada, või selleks, et nad sind takistada ei saaks?

3. Luban vanematele, et koristan oma toa ära, kui nad lubavad mind Jürgeniga välja.

Jääd oma otsuse juurde ning annad sellest ka vanematele märku. Püüad vanematega koostööd teha, pakkudes varianti „teene teene vastu”. Tasub mõelda, ega sa vanemaid sel viisil ära osta ei püüa.

4. Vaidlen vanematele vastu, öeldes, et minu meelest pole Jürgenil häda midagi ja nad ei tunnegi teda üldse.

Astud enda eest ja antud hinnangute vastu välja, kaitstes sellega oma eneseväärikust. Oled otsekohene ja püüad asja vanematega selgeks rääkida. Pane tähele, kas sa ka vastu vaieldes jääd viisakaks.

Katkiläinud vaas

Lähen oma sõbrale Hannale külla. Üksi elutoas olles müksan kogemata kapil seisvat vaasi. Vaas, mis oli Hanna emale hiljuti sünnipäevaks kingitud, kukub maha ja läheb katki. Mida ma teen?

1. Ma ei tee midagi, vaid ootan, mida Hanna selle peale ütleb.

2. Teen Hannale ettepaneku, et ostan oma raha eest uue vaasi.

3. Helistan oma emale ja ütlen, et mul on sõbra aitamiseks raha vaja.

4. Peidan killud ära, et keegi ei saaks juhtunust teada.

Katkiläinud vaas

1. Ma ei tee midagi, vaid ootan, mida Hanna selle peale ütleb.

Võib-olla oled ehmunud, aga võib-olla loodad, et sa ei pea juhtunud õnnetuse eest vastutama. Võimalik, et loodad, et Hanna reageerib esimesena. Arvesta, et sinu asemel võib Hannal sellest probleem tulla.

2. Teen Hannale ettepaneku, et ostan oma raha eest uue vaasi.

Võtad oma teo eest vastutuse ja püüad kahju heastada. Võiksite selle kohta nõu küsida Hanna emalt, sest vaas kuulus temale.

3. Helistan oma emale ja ütlen, et mul on sõbra aitamiseks raha vaja.

Palud emalt abi, aga sa ei ole tema vastu päris aus. Tundub, et püüad küll oma tegu heastada, aga tahad vastutusest pääseda.

4. Peidan killud ära, et keegi ei saaks juhtunust teada.

Sinu reaktsioon on mõistetav, kui oled varem õnnetuste puhul saanud ülemäära pahandada. Ometi tegutsed salalikult ja püüad vastutusest pääseda. Tõenäoliselt tuleb juhtunu siiski välja ja nii võid Hannale hädа kaela tõmmata.

Sõber laenab telefoni

Klassikaaslane Markus astub pärast tunde minu juurde ja ütleb, et on oma telefoni koju unustanud, aga tal on väga vaja üks kõne teha. Ta palub minult helistamiseks telefoni. Minul on oma vanematega kokkulepe, et kõneaega ostetakse juurde ainult teatud aegadel: kui kulutan kõneaja varem ära, siis olen seni ilma. Mida ma teen?

1. Annan Markusele telefoni: võib-olla on mul endal ka kunagi temalt abi vaja.

2. Ei anna Markusele telefoni, sest muidu saan ise sellevõrra vähem oma telefoniga rääkida.

3. Ütlen Markusele, et annan talle telefoni, kui ta maksab räägitud aja kinni.

4. Annan telefoni. Pärast küsin vanematelt kõneaega kokkulepitust varem juurde, öeldes, et Markus oli väga hädas ja pidi minu telefoniga helistama.

Sõber laenab telefoni

1. Annan Markusele telefoni: võib-olla on mul endal ka kunagi temalt abi vaja.

Mõtled tagajärgedele ja kasulikule kaubale pikemas plaanis. Samas paistab, et hoolid sõbrast ning tahad teda aidata. Oled valmis edaspidise kasu nimel praegu järeleandmisi tegema. Väärtustad eeskätt koostööd.

2. Ei anna Markusele telefoni, sest muidu saan ise sellevõrra vähem oma telefoniga rääkida.

Väärtustad peamiselt oma heaolu, austad reegleid. Sõbra jätad hädas aitamata ega võta selle eest vastutust. Võiksid temalt uurida, kui tõsine mure tal on.

3. Ütlen Markusele, et annan talle telefoni, kui ta maksab räägitud aja kinni.

Püüad leida koostööl põhinevat lahendust, mis sobiks kõigile – sõpra aidates ei kannaks sa ise kahju ja hooliksid vanematega sõlmitud kokkuleppest. Samas sead sõbra aitamisele tingimuse. Markusega tasub läbi rääkida, et ta räägib lühidalt ja arvestab, et sul on piiratud kõneaeg.

4. Annan telefoni. Pärast küsin vanematelt kõneaega kokkulepitust varem juurde, öeldes, et Markus oli väga hädas ja pidi minu telefoniga helistama.

Hoolid küll sõbrast, kuid sa ei ole oma vanematega päris aus, kui ütled, et Markus oli väga hädas, sest sa ei ole Markuselt tema mure kohta täpsemalt uurinud.

Sunniviisiline lumesõda

On kena talvepäev ja hakkan koolist koju minema. Tahan minna üle silla, aga seal on kaks minust suuremat poissi, kes viskavad möödaminejaid lumepallidega. Näen, kuidas üks õpilane saab pihta ja kukub. Mida mina teen?

1. Lähen lähemale ja pildistan poiste tegevust.

2. Lähen sillale ja hakkan vastu loopima.

3. Lähen ringiga teise tee pealt ja jälgin, et poisid mind ei näeks.

4. Lähen sillale ja vaatan, kas kukkunud õpilasega on kõik korras.

Sunniviisiline lumesõda

1. Lähen lähemale ja pildistan poiste tegevust.

Reageerid olukorrale. Mõtle selle üle, mida sa pärast piltidega peale hakkad. Kas soovid, et vanemad ja õpetajad saaksid teada, mis kooliteel juhtus, ning poisid saaksid karistada? Või tahad huvitavaid pilte jagada? Samuti tasub mõelda, kas saaksid aidata kukkunud õpilast.

2. Lähen sillale ja hakkan vastu loopima.

Paistab, et poiste tegevus pahandab sind ja soovid olukorrale reageerida ning neile vastu hakata. Tasub mõelda, kas vastuloopimisega teed äkki just seda, mida poisid soovivad. Peale selle võiksid tähele panna, kas kukkunud õpilasega on kõik korras.

3. Lähen ringiga teise tee pealt ja jälgin, et poisid mind ei näeks.

Jätad olukorrale reageerimata. Ilmselt ei meeldi sulle tülidesse sattuda ja pead oluliseks enda turvalisuse hoidmist. Kuna aga kukkunud õpilane võis viga saada, siis võiksid mõelda sellele, kuidas sa saaksid teda aidata.

4. Lähen sillale ja vaatan, kas kukkunud õpilasega on kõik korras.

Paistab, et hoolid kukkunud õpilasest ning pead kõige tähtsamaks hätta sattunud inimese aitamist. Tegutsed julgelt. Arvesta ka ohuga, et suuremad poisid võivad sulle liiga teha.

Loata külla

Sõber kutsub mind külla ja läheksin hea meelega. Helistan oma emale, et luba küsida, aga ta ei luba. Sõber ütleb, et ma helistaksin uuesti ja pinniksin emalt loa välja. Kui ma pole nõus, siis saab sõber vihaseks ja ropendab. Mida mina teen?

1. Ütlen sõbrale, et ma ei saa ikkagi külla tulla,
   sest mul on teised plaanid ees.

2. Helistan uuesti ja püüan emalt loa välja pinnida.

3. Lähen ema loata sõbrale külla.

4. Vihastan sõbra ropendamise peale ja käratan talle vastu.

Loata külla

1. Ütlen sõbrale, et ma ei saa ikkagi külla tulla, sest mul on teised plaanid ees.

Paistab, et sa ei taha sõbrale öelda, miks sa tegelikult külla ei lähe. Võimalik, et sa ei usalda sõpra ja kardad tema viha. Selleks, et olukorrast pääseda, oled valmis natuke valetama.

2. Helistan uuesti ja püüan emalt loa välja pinnida.

Annad sõbrale järele. Kas teed seda sellepärast, et tõesti tahad ise sõbrale külla minna, või sellepärast, et kardad sõbra viha? Võib-olla on nii sulle lihtsalt kõige mugavam, kuna sul on sõbrast natuke kahju?

3. Lähen ema loata sõbrale külla.

Annad sõbrale järele ja oled selleks valmis ema keelust üle astuma. Kas teed seda sellepärast, et tahad tõesti ise sõbrale külla minna või sellepärast, et kardad sõbra viha? Millised tagajärjed võivad olla reeglite eiramisel?

4. Vihastan sõbra ropendamise peale ja käratan talle vastu.

Kui sind rünnatakse, vastad samaga, selle asemel et sõbrale olukorda selgitada või lahendust otsida. Eirad viisakat käitumist.

Lumepall

Enne uisutundi mängime väljas lumesõda. Kes on uiskudel, kes kannab saapaid. Järsku lendab minu visatud lumepall ühele uisutavale tüdrukule näkku. Tüdruk saab vihaseks, tuleb minu juurde ja karjub mu peale. Mida mina teen?

1. Viskan teda veel lumepalliga.

2. Naeran olukorra üle ja ütlen tüdrukule, et see on ju kõigest mäng.

3. Jooksen minema.

4. Ütlen, et mina ei visanud, see oli kellegi teise lumepall.

Lumepall

1. Viskan teda veel lumepalliga.

Ilmselt tunned, et sind süüdistatakse, ja tahad ennast kaitsta. Tasub mõelda, kas rünnakuga vastamine on kõige parem kaitse. Vahest polegi selles olukorras vaja ennast kaitsta, vaid kogemata juhtunu eest vabandust paluda?

2. Naeran olukorra üle ja ütlen tüdrukule, et see on ju kõigest mäng.

Sinu arvates võib see kõigest mäng olla, kuid teised ei pruugi nii arvata. Tasub uurida, kas tüdruk sai tõsiselt haiget, ning tema käest vabandust paluda.

3. Jooksen minema.

Küllap tunned ennast ebamugavalt ega tea, kuidas juhtunut heaks teha. Kas olukorra eest põgenemine on kõige parem viis juhtunuga tegeleda?

4. Ütlen, et mina ei visanud, see oli kellegi teise lumepall.

Püüad süüdistusest ja tüdruku karjumisest vabaneda, tehes seda valetamise abil.

Klassiõhtu

Lubasin klassikaaslastele, et korraldan klassiõhtut. Siis aga selgub, et mul on tulemas võistlused, nii et ma ei tohiks ühtegi trenni vahele jätta. Klassiõhtu toimub aga just trenniga samal ajal. Mida mina teen?

1. Lähen klassiõhtule, sest olin ju lubanud seda korraldada.

2. Lähen trenni, sest tahan võistlustel head kohta saada.

3. Räägin asjast vanematele ja teen nii, nagu nemad ütlevad.

4. Räägin asjast klassikaaslastele ja küsin, mida ma nende arvates tegema peaksin.

Klassiõhtu

1. Lähen klassiõhtule, sest olin ju lubanud seda korraldada.

Sinu jaoks on antud lubadus olulisem kui võistlustel saadavad tulemused. Ilmselt mõjutab see sinu võistlustulemusi.

2. Lähen trenni, sest tahan võistlustel head kohta saada.

Pead oma isiklikke ettevõtmisi ning võistlustel saadavat tulemust olulisemaks kui klassiõhtu kohta antud lubadust ja klassikaaslaste ootusi.

3. Räägin asjast vanematele ja teen nii, nagu nemad ütlevad.

Otsid abi, samas tundub, et loobud ise otsustamisest. Võib-olla loodad siiski vanematega rääkimisest saada head ideed, kuidas mitte kedagi alt vedada.

4. Räägin asjast klassikaaslastele ja küsin, mida ma nende arvates tegema peaksin.

Pöördud nõu saamiseks just nende inimeste poole, kelle ees oled lubaduse andnud. Koos on teil võimalus leida kõigile sobiv lahendus. Samas peaksid mõtlema, et kui klassikaaslased ei toeta sinu treeninguid, siis kas teed nii, nagu nad soovitavad.

Laen sõbrale

Sõbral on vaja bussiga koju minna, aga ta on pileti ära kaotanud ja tal pole raha uue ostmiseks. Minul on natuke raha, mida hoidsin selleks, et õhtupoole kinno minna. Mida mina teen?

1. Ei anna oma raha ära, sest tahan kindlasti kinno minna.

2. Helistan emale ja küsin nõu.

3. Ütlen sõbrale, et ta prooviks ilma piletita sõita.

4. Annan sõbrale raha laenuks – eks siis lähen kinno teine kord.

Laen sõbrale

1. Ei anna oma raha ära, sest tahan kindlasti kinno minna.

Sead enda huvi õhtul kinno minna sõbra murest ettepoole. Kui sa sõpra rahaga aidata ei saa, ehk on mõni teine viis sõbra abistamiseks?

2. Helistan emale ja küsin nõu.

Jätad ise otsuse tegemata ja vastutuse võtmata. Niisuguses olukorras on täiskasvanutelt abi otsimine mõistlik.

3. Ütlen sõbrale, et ta prooviks ilma piletita sõita.

Paistab, et tahad leida lahendust, kus sõber saab koju ja sina saad kinno. Soovitad selleks ebaausat tegutsemist ja sinu nõu järgides võib sõber veel suuremasse hätta sattuda.

4. Annan sõbrale raha laenuks – eks siis lähen kinno teine kord.

Oled valmis oma plaanid edasi lükkama, et hädas sõpra aidata.

Pinginaaber spikerdab

Inglise keele tunnis on kontrolltöö. Töös on päris palju uusi ja raskeid sõnu ning ma näen kõvasti vaeva. Siis märkan, et mu pinginaaber piilub aeg-ajalt vihiku alt väikest paberilehte, kuhu on sõnad ette kirjutatud. Mida mina teen?

1. Müksan pinginaabrit ja ütlen talle, et ta mahakirjutamise lõpetaks.

2. Ei tee väljagi – eks paistab, kas ta jääb vahele.

3. Annan õpetajale märku ja ütlen, et pinginaaber spikerdab.

4. Püüan ka pinginaabri lehelt sõnu piiluda.

Pinginaaber spikerdab

1. Müksan pinginaabrit ja ütlen talle, et ta mahakirjutamise lõpetaks.

Paistab, et sind häirib ebaaus käitumine. Püüad seda takistada, rääkides otse pinginaabriga.

2. Ei tee väljagi – eks paistab, kas ta jääb vahele.

Tundub, et sind ei huvita, kas keegi saab kontrolltöö eest hinde ebaausalt. Kas mahakirjutamine on lubatav, kui ainult vahele ei jää?

3. Annan õpetajale märku ja ütlen, et pinginaaber spikerdab.

Võimalik, et sind häirib ebaaus käitumine ja soovid seda takistada, rääkides juhtunust õpetajale. Tasub mõelda, kuidas see mõjutab suhteid pinginaabriga.

4. Püüan ka pinginaabri lehelt sõnu piiluda.

Soovid ka pinginaabri kavalusest kasu saada ja oled selle nimel nõus kaasa lööma ebaausas tegevuses.

Puhvetis

Olen koolipuhvetis koos oma sõbra Caroli ja veel kolme lapsega. Carol ostab kõikidele limonaadi, ainult mulle mitte. Üks kolmest kaaslasest ütleb Carolile, et osta siis ikka kõigile. Carol ei vasta midagi, teeb ainult haput nägu. Mida mina teen?

1. Ütlen, et ma ei tahagi limonaadi, ja teen sõpradega teist juttu.

2. Ütlen Carolile, et ta pole mingi sõber, kui ta nii teeb.

3. Lähen puhvetist minema ja otsustan, et enam ma Caroliga ei sõbrusta.

4. Ei taha, et Carol tunneks, et ta peab mulle välja tegema, ja ütlen talle, et ärgu muretsegu.

Puhvetis

1. Ütlen, et ma ei tahagi limonaadi, ja teen sõpradega teist juttu.

Tundub, et sa ei tee asjast suurt numbrit. Kui sa aga tunned ennast kõrvalejäetuna, on siiski sobiv Carolilt küsida, miks ta nii teeb.

2. Ütlen Carolile, et ta pole mingi sõber, kui ta nii teeb.

Väljendad oma tundeid, mis sul selles olukorras tekkisid. Olukorra lahendamiseks tasub Carolilt siiski ka küsida, miks ta nii käitus.

3. Lähen puhvetist minema ja otsustan, et enam ma Caroliga ei sõbrusta.

Ilmselt oled solvunud. Enne otsustamist võiksid aga Caroliga juhtunust rääkida.

4. Ei taha, et Carol tunneks, et ta peab mulle välja tegema, ja ütlen talle, et ärgu muretsegu.

Tundub, et hoolid eelkõige Caroli tunnetest. Kui oled aga ise haavunud, siis võiksid ka seda väljendada.

	Olukord	Valitud variant	Situatsiooni valik		„Arva ja võida” tulemus
			Mitu nõustus	ei nõustunud	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					